FANTASÍA HEROICA

forum

375 PTAS.

RELATOS SALVAJES

TM

Bárbaros fin de milenio

J.R. CANO 97

COLOR A&J

forum PRESENTA:

RELATOS SALVAJES™

SUMARIO

Nit 1
Guión: **Juan Carlos Cereza.**
Dibujos: **Isaac M. del Rivero.**

Ratas en el laberinto 9
Guión: **José Miguel Pallarés.**
Dibujos: **Miguel Ángel Cáceres.**

Quince años de Conan 21
Artículo - **Roke González.**

Fantasía Heroica "Made in Spain".....23
Noticias - **Carlos Yáñez.**

Portafolio Salvaje 25
Ilustraciones de **Ferran Xalabarder, Carlos José Arroyo Saavedra** y **Carlos López Rodriguez.**

Cormac y el Nigromante 41
Relato: **Roke González.**
Ilustración: **Mike Ratera.**

Los señores de la guerra 44
Guión: **Valentín Ramón.**
Dibujos: **Víctor Barba.**

La fortaleza de la cima de los vientos 53
Guión y dibujos: **Ferran Xalabarder.**

Doce autores para Relatos Salvajes 63
Artículo - **Gonzalo Torres.**

Ilustración de cubierta: **Juan Román Cano.**
Color de cubierta: **A&J Torres.**
Ilustración del sumario: **J. R. Cano.**

Rotulaciones: **Victor Barba, María Teresa Barrera y Eduard Solé.**
Diseño: **A&J Torres.**
Realizador Técnico: **Antoni Guiral.**

Director Artístico: **Pere Olivé.**
Director Editorial: **Antonio Martín.**

EDITORIAL

Hace tan sólo ocho meses, cuando publicamos el primer número cero de *Relatos Salvajes* (encartado en ***La Espada Salvaje***, Vol. II, Nº 10), hicimos toda una declaración de intenciones: Estos números cero, y los que aún pueden venir, son solamente el avance de una Revista propia, con material de autores españoles y dirigida expresamente a los lectores españoles; condición esta última de la máxima importancia.

La materia esencial, el todo de nuestro sueño, son la Aventura y la Fantasía. Los caminos son el comic, el relato, los artículos, las ilustraciones y todo cuanto sirve de vehículo para la perfecta realización de la fórmula autores-editores-lectores, en el intento de abrir nuevos caminos y, sobre todo, dar una nueva dimensión a los Universos y los Héroes de la Fantasía Heroica.

En ello estamos. Os ofrecemos compartir y participar en el futuro de ***Relatos Salvajes***.

RELATOS SALVAJES Nº Cero. Publicación de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau nº185. 08021-Barcelona. ISBN: 84-395-6601-8. Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fenández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Antoni Guiral.

Copyright © 1997 Juan Carlos Cereza-Isaac M.del Rivero por *Nit*. Copyright © 1997 José Miguel Pallarés-Miguel Ángel Cáceres por *Ratas en el laberinto*. Copyright © 1997 Juan Román Cano-Miquel Ratera-Ferran Xalabarder-Carlos José Arroyo Saavedra-Carlos López Rodríguez por las ilustraciones. Copyright © 1997 Valentín Ramón-Víctor Barba por *Los señores de la guerra*. Copyright © 1997 Ferran Xalabarder por *La fortaleza de la cima de los vientos*. Copyright © 1997 Roke González por el cuento *Cormac y el Nigromante*. Copyright © 1997 de los autores de los textos. Reservados todos los derechos. Repesented by Planeta-DeAgostini, S.A. Copyright © 1997 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

Imprime: Lifusa. Depósito legal: B-40.344-97. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13.350 (Variante de Fuencarral). 28049-Madrid. Tfno.: (91) 662 10 00. (XI-97). El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Atención al cliente para España: Tfno.(93) 450 07 68. Ventas en Argentina: Editorial Planeta Argentina SAIC. Independencia, 1668. Buenos Aires. Distribuidores en Argentina Capital: Huesca, Sanabria. Interior: D.G.P. Abril de 1998. Atención al cliente en Argentina: Tfno. (541) 487 06 55/482 06 57. Printed in Spain/Impreso en España

"UNA GRAN ESPADA Y UN ESCUDO NO HACEN DE TI UN HABITANTE DE LOS **PUEBLOS OLVIDADOS**. ¿A QUÉ VIENE TAN DE REPENTE TU INTERÉS POR MORIR EN TIERRA EXTRAÑA, POR ABANDONAR TU HOGAR, POR OLVIDAR LOS CONSEJOS DE TUS MAYORES... Y ECHAR A ANDAR?"

NIT

1

GUIÓN: JUAN CARLOS CEREZA
DIBUJOS: ISAAC M. DEL RIVERO

BUSCO A HAN.

ESTÁ EN LA TIENDA.

HABLA, ALADO. ¿DÓNDE ESTÁ VUESTRO CUBIL?

ANTES MORIRÁ QUE DECÍRTELO, HAN.

POR FIN TE HAS ATREVIDO A VENIR, NIT. NADIE HUBIERA APOSTADO A QUE ME HARÍAS UNA VISITA.

2

LA EMOCIÓN QUE DESPERTABA UN RETO ERA MUCHO MEJOR QUE CUALQUIER COSA DE ESE MUNDO, UN MUNDO CONTROLADO POR EL DOMINIO DE UNA ESPADA Y POR EL BANDO EN QUE ESTUVIERA. A NIT LO CONOCÍAN COMO "EL QUE COME SOLO". A FE CIERTA QUE SU CARÁCTER, AUNQUE DE POCOS OTOÑOS, LE EMPEZABA A REPORTAR UNA CIERTA POPULARIDAD POR LA ZONA.

QUIZÁ, VIEJO PROFESOR, ES QUE TEMÍAN GANAR LA APUESTA...

VENGO A BUSCAR AL ALADO. LA RECOMPENSA ES GRANDE, MI BOLSA ESTÁ VACÍA Y MI ESTÓMAGO ESTÁ FALTO DE COMIDA.

LA COMIDA NO ES PROBLEMA, PERO SÍ TU ACTITUD. EL ALADO NO SALDRÁ DE AQUÍ VIVO.

SSSWWWH

¡NO HE DICHO QUE LO QUIERA VIVO!

¿EL ALUMNO ACOSA AL MAESTRO, NIT? ¿ES UN NUEVO JUEGO? NO SIRVIERON DE NADA MIS ENSEÑANZAS. ERES UN NIÑO MALCRIADO QUE NO SABE RECONOCER A SU SUPERIOR.

FFWW

NUNCA HE TENIDO MIEDO DE TI, NIT.

NI YO DE TI, VENERABLE MAESTRO.

¡¡MORIRÁS!!
4

LA GENTE QUE CONOCIÓ A NIT JURABA QUE ERA TEMIBLE CON LA ESPADA, QUE SU ARROGANCIA SOLAMENTE PODÍA COMPARARSE A SU SALVAJISMO EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO.

¡¡Y CINCO!!

SÓLO QUEDAS TÚ, HAN...

5

¡YO NO ESTOY INDEFENSO COMO ELLOS, PEQUEÑO LOBO!

¿POR QUÉ ARRIESGAS TU VIDA LUCHANDO CONMIGO? ¿CUÁL ES EL DESEO QUE GOLPEA LO BASTANTE TU ALMA COMO PARA INTENTAR SALVAR A UN ALADO?

TUM!

¡¡CONTESTA!!

¡¡DÉJAME... EN PAZ!!

ZIP

¡¡QUIERO SABERLO, NIT!!

¡¡NO!!

¡¡¡COMO QUIERAS!!!

DICEN QUE SU ESPADA ESTABA MALDITA POR MATAR A UN ALADO.

TÚ NUNCA SABRÁS LO QUE ES HONOR Y LEALTAD, NIT. EL CASTIGO POR TU OSADÍA SERÁ EL NO HABER SALVADO A ESTE ALADO. Y LA PENITENCIA SERÁ MI MUERTE POR TU MANO.

UN ALADO, UN MENSAJERO DE DIOSES. UNA RAZA CASI EXTINGUIDA Y OCULTA, CELOSA DE SUS SECRETOS NO COMPARTIDOS. DUEÑOS DE UN REINO APARTADO, QUE LAS CRÓNICAS HAN CALIFICADO DE MÁGICO... MUCHA GENTE DARÍA TODAS SUS RIQUEZAS POR ENCONTRARLO.

PERO NO HOY, PEQUEÑO LOBO. TIENES MUCHO QUE APRENDER.

¿¿QUÉ HACES??

GUÁRDATE EL CORAZÓN, NIT. TAL VEZ COBRES LA RECOMPENSA.

NIT ERA JOVEN, PERO INSTRUIDO EN LAS ARTES DE LA ESPADA. TUVO BUENOS MAESTROS. FUE ENSEÑADO A OFRECER SU ESPADA Y SU BRAZO POR SU AMO, A SER UN INSTRUMENTO DE VENGANZA DE LOS SEÑORES FEUDALES EN ESE MUNDO SALVAJE.
VIAJARÍA SIN RUMBO, ESCONDIÉNDOSE DE LA CASTA AL HABERLOS TRAICIONADO. TRATANDO DE PREPARARSE PARA SU ENFRENTAMIENTO CON HAN.
A PARTIR DE AHORA ERES UN PROSCRITO EN ESTAS TIERRAS. HOY SALVAS TU VIDA, PERO LA PRÓXIMA VEZ QUE SE CRUCE NUESTRO DESTINO... ¡TE MATARÉ!
HAS ECHADO A PERDER TU DESTINO. TUS COMPAÑEROS TE BUSCARÁN POR TRAIDOR.
TE HE PERDONADO LA VIDA, ¡ESE SERÁ TU CASTIGO!!
8
"EN LOS PUEBLOS OLVIDADOS LA SANGRE PIDE SANGRE, LA VENGANZA ES UN DESEO Y EL DOLOR ES CENA DIARIA. UNA RAZA HA DEJADO PASO A UN MUNDO DE ESPADAS DONDE VIVIR Y MORIR SE DEFINE CON UN GUIÑO EN UN DUELO, O EN UN ASALTO A UN CAMINANTE.
NADIE DEBERÍA SOBREVIVIR... NADIE QUE NO SE LO MERECIERA."
LAS CRÓNICAS DEL OLVIDO.
CEREZA + del RIVERO 97.

RATAS EN EL LABERINTO

GUIÓN: J.M. PALLARÉS
DIBUJOS: M. CÁCERES

UN ETERNO INVIERNO HABITA EN LA PRÓSPERA AZGRAMAR. PERO SU MORDISCO NO HA IMPEDIDO EL FLORECIMIENTO DEL COMERCIO.

Y ALLÍ DONDE ABUNDA EL ORO BROTAN LA CULTURA Y EL LUJO. Y, COGIDOS DE LA MANO, LLEGAN MENDIGOS, BRUJOS, PROSTITUTAS LADRONES... Y LA GUERRA.

ES ÉL. TE DIJE QUE VENDRÍA AL ANOCHECER.

VERIFI-QUEMOS SI ES TAN BUENO CO-MO DICES.

Y LAS LEALTADES FLUC-TÚAN SIN TRANSICIÓN EN FUNCIÓN DE QUIÉN OFREZCA LA BOLSA DE ORO MÁS ABULTADA.

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ARMANDO BOIX

¡MATADLE!

LOS MEJORES ASESINOS NUNCA PIERDEN LA CALMA. POR SUS VENAS CIRCULA HIELO.

LOS MEJORES ASESINOS SON POBLADORES DE LA CUERDA FLOJA.

LOS MEJORES ASESINOS PORTAN EL SIGNO DE LA MUERTE GRABADO EN SUS OJOS.

CHAS

TACH

A LOS MEJORES ASESINOS NADIE LOS LLORA, PUES SIEMPRE HAY OTROS DISPUESTOS A OCUPAR SU LUGAR.

¡UH... ACEPTADO!

BIEN, BÁRBARO. ¿QUÉ TE HA PARECIDO LA INMENSA COLECCIÓN ARTÍSTICA DE MI PADRE?

¿QUÉ OPINAS DE ÉL DESDÉMONA?

GRANDIOSA, ¿VERDAD?

¿A QUIÉN HE DE MATAR?

¿CÓMO TE LLAMAS, SALVAJE?

¿Y ESO QUÉ IMPORTA? LUST HABLÓ DE UNA BUENA PAGA.

1.500 MANCUSOS DE ORO... A REPARTIR.

AL FIN Y AL CABO, BRAM, NO ESTARÍAS AQUÍ DE NO SER POR MÍ.

HUELES MAL Y PARECES UN SIMIO. TAL VEZ SIRVAS.

DIME. ¿ESTARÍAS DISPUESTO A AFRONTAR CUALQUIER RIESGO?

POR DINERO, SÍ.

MI PADRE GANÓ MUCHO DINERO. Y DESPILFARRÓ CONSTRUYENDO TRES PALACIOS REPLETOS DE TESOROS ARTÍSTICOS. ESTA CORTE SE LLENÓ DE FILÓSOFOS, ESCULTORES, POETAS... PARÁSITOS...
AHORA QUE MI PADRE NO ESTÁ LOS HE EJECUTADO A TODOS. MIS VERDUGOS LES DEMOSTRARON QUE LA TORTURA ES UN ARTE.
Y MÁS AFÍN A MIS GUSTOS SOBERANOS, PUES, AUNQUE SIGO SIENDO EL PRÍNCIPE WILBUR LLEGARÉ A REY.
HE CABALGADO POR LA HELADA TUNDRA DURANTE TRES SEMANAS. ESTOY CANSADO, TENGO EL CULO EN CARNE VIVA, Y MI PACIENCIA ES MUY, MUY ESCASA.
TANTA PALABRA SOBRA. SI SEGUIMOS ASÍ VEO POCO ESTABLE VUESTRA CABEZA SOBRE TAN ENCLENQUES HOMBROS.
DEBES CONOCER UNA HISTORIA PARA REALIZAR TU COMETIDO. SI CUMPLES TENDRÁS TU ORO.
QUERRÉIS DECIR... NUESTRO ORO.
TODO EMPEZÓ HACE CINCO AÑOS. MI PADRE, SISIFO IV, QUEDÓ HECHIZADO ANTE EL TALENTO DE LEONARDO.
"EN POCO TIEMPO SE CONVIRTIÓ EN SU ARTISTA FAVORITO. SU TALENTO ERA TAN GRANDE COMO SU ORGULLO. ECLIPSO A LOS DEMÁS ARTISTAS."
"LEONARDO ENCONTRÓ UN MECENAS RENDIDO A SUS PIES. UN VIEJO CHOCHO AL QUE SANGRAR."

"SU TALENTO EXIGÍA SUMAS CADA VEZ MÁS ELEVADAS. PERO NUESTRO PADRE NO LE NEGABA NADA."

"Y MIENTRAS NUESTROS ENEMIGOS EMPLEABAN SUS RIQUEZAS EN PREPARARSE PARA DESTRUÍRNOS."

"LEONARDO TUVO UNA CRISIS CREATIVA. SE ENCERRÓ EN SUS HABITACIONES DESESPERADO PORQUE SU INSPIRACIÓN HABÍA HUÍDO."

"TODOS SALVO MI PADRE, NOS ALEGRAMOS."

"PERO LO PEOR ESTABA POR VENIR. LEONARDO ENLOQUECIÓ Y TRAJO LA MALDICIÓN A NUESTRA CIUDAD."

"HIZO SACRIFICAR A MEDIO MILLAR DE NIÑAS PARA PODER CULMINAR SU MÁS MEMORABLE OBRA: UNA SANGUINA QUE NINGÚN PINTOR JAMÁS IGUALARÍA. PERO NADIE PROTESTÓ. AL MENOS, ERA BARATO."

¡SAGRADA ISHTAR! ¿QUÉ ES ESA PORQUERÍA?

LEONARDO ¿A ESTA REPUGNANCIA LA LLAMAS OBRA MAESTRA? ES MIERDA EN ESTADO PURO.

"LA LOCURA HABÍA DERRIBADO LOS ÚLTIMOS BASTIONES QUE LA SEPARABAN DE NUESTRA REALIDAD Y TRAJO LA PESADILLA SIN DESPERTAR NUESTRAS SOSPECHAS."

¿ES ÉSTE VUESTRO AGRADECIMIENTO? ESTO ES ARTE, PERFECTO Y CRUEL.
"UNA OBRA VIVA, DIJO EL LOCO. ¡CUÁNTA RAZÓN TENÍA!"
EL LABERINTO ES UNA OBRA VIVA, PENSADA PARA VOS, PARA VUESTRA UTILIDAD. PERO AHORA VEO QUE NO LO MERECÉIS.
VIVIRÁ PARA TI. ERES UN REY SENIL, INCAPAZ DE VALORAR LO QUE TE HE OFRECIDO.
"¿CÓMO PUDIMOS PERMITIRLO?"
AHORA VIENE LO MEJOR, MUCHACHOTE. INTENTA QUE TU CEREBRO DE SIMIO ASIMILE LO QUE EL PRÍNCIPE WILBUR TE ESTÁ RELATANDO.
NO MORIRÁS NUNCA. VIVIRÁ PARA TI. PARA TORTURARTE, Y NO CESARÁ HASTA QUE ENCUENTRES LA SALIDA.
SEGURO. ME LO ESTÁ CONTANDO MUY BIEN.

DE HECHO, LO CUENTA CON LA RUTINA DE QUIEN SE REPITE.

¿CUÁNTOS HAN INTENTADO RESCATAR AL REY ANTES QUE YO?

¿CUÁNTOS?

CINCUENTA Y DOS. BRUJOS, SACERDOTES, GUERREROS...

¿SUPERVIVIENTES?

NINGUNO. EL ÚNICO QUE LOGRÓ ESCAPAR DEL LABERINTO, ANTES DE MORIR, NOS CONTÓ UN RELATO POCO HALAGÜEÑO.

HAY UNA BESTIA AHÍ DENTRO QUE DESTRIPA AL REY, PERO JAMÁS LO MATA. Y SU MAJESTAD SE RECOMPONE PARA BUSCAR UNA SALIDA.

EL MONSTRUO LO PERSIGUE, LO TORTURA Y *SÍSIFO* SE RECONSTRUYE UNA Y OTRA VEZ.

¿EXISTE ALGÚN PLANO?

TODO EL QUE ENTRA EN ESA HABITACIÓN ES ABSORBIDO POR EL MURAL DE LA PARED.

BIEN. YA SÉ CÓMO ENTRAR.

LEONARDO NO GUARDÓ COPIA ALGUNA DE SU "CREACIÓN".

NO PUEDES HUIR DE LA MUERTE, PERO TAMPOCO PUEDES ANTICIPARLA.

¿POR QUÉ PREOCUPARSE DE AQUELLO QUE NO PODEMOS CAMBIAR?

LA SOMBRA DE LA MUERTE ES LA SAL DE LA VIDA.

MORIR DESTRIPADO DE GANGRENA O DE VIEJO... ¿QUÉ IMPORTA?

ÉSTA TE ES ADJUDICADA AL NACER, CUANDO *OLGAR* TE INSCRIBE EN SU PIEDRA, EN LA PIEDRA DE LA VIDA.

OLGAR, DIOS DE LA ESTEPA, SEÑOR DE LAS CUMBRES HELADAS, HA ESCRITO EL DESTINO EN SU PIEDRA.

SÓLO *OLGAR* LO SABE. VIEJO TRUHÁN.

¿NO PIENSA LLEVAR ARMADURA?
¿SIRVIÓ DE ALGO A LOS QUE LE PRECEDIERON? ES UN SALVAJE, PERO SABE QUE SU AGILIDAD ES SU ÚNICA OPORTUNIDAD.
ESTAMOS ANTE LA SALA MALDITA.
HE DE ADVERTIRTE QUE AHÍ DENTRO APESTA.
NO IMPORTA. YO TAMBIÉN.
ES TU ÚLTIMA OPORTUNIDAD, BRAM. TODAVÍA PUEDES ARREPENTIRTE. LO ENTENDERÉ.
¡SSLAM!
BRAM SIENTE LA LENGUA DE TRAPO, LOS OJOS CAUTIVOS Y EL ESTÓMAGO LLENO DE PIEDRAS.
ZUUB
Y LA LOCURA DEL MURAL LO TRANSPORTA AL LABERINTO.

¿CÓMO ENCONTRAR AL REY? UN CAZADOR NECESITA RASTROS.

NO EXISTE EL TIEMPO EN EL LABERINTO. SÓLO UNA PESADILLA INABARCABLE Y ÁSPERA QUE CONDUCE A LA LOCURA.

CADA RECODO, CADA TÚNEL RECORRIDO MATA LA ESPERANZA DE ENCONTRARLO.

Y YA HA ATRAVESADO DEMASIADOS.

¡OLGAR! ¡NO HA SIDO FÁCIL, PERO ME HAS CONDUCIDO A MI OBJETIVO!

RECUÉRDAME CUANDO MUERA QUE TE DE LAS GRACIAS.

¡LÁRGATE, ESTÚPIDO!

CADA VEZ QUE MANDAN A ALGUIEN PARA AYUDARME, EL CASTIGO ES MÁS CRUEL. Y ÉL ESTÁ MUY CERCA.

NO TENDRÁS TIEMPO DE AYUDARME A ENCONTRAR LA SALIDA.

CON EL BICHO MUERTO NOS SOBRARÁ.

¡ESTÁS LOCO! YO ME VOY.

¡TÚ TE QUEDAS!

OTRA RATA. DIVERTIDO OTRA RATA.

ME COSTÓ UNA FORTUNA ESTE VENENO.

VEAMOS SI MERECIÓ LA PENA.

OTRA RATA. DIVERTIDO. DIVERTIDO.

CRACK

AGGHH

PARTIR RATA. DIVERTIDO

DIVERTIDO. DIVERTIDO.

BRAM TRAÍA DOS PLANES. EL VENENO EN SUS CUCHILLOS YA ES HISTORIA.

CUANDO UNA PERTINAZ HAMBRUNA OBLIGÓ A SU PADRE A EXPULSARLO DE LA TRIBU...

PARECE NECESARIO UN DRÁSTICO CAMBIO DE ESTRATEGIA.

...ÉSTE LE PROPORCIONÓ UN ÚNICO CONSEJO: "PARA VENCER DEBES CONOCER LA VERDADERA NATURALEZA DE TU ENEMIGO."

EL LABERINTO, EL MONSTRUO NO TORTURAN POR PLACER SINO POR DEFINICIÓN. SUBSISTEN MERCED AL DOLOR QUE INFLIGEN.

TORTURAR AL REY SÍSIFO ES SU RAZÓN DE SER, SU CAUSA, SU MOTIVO.
¿QUÉ SON SIN CAUSA?
¡NADA!
¿Y MI PADRE?
EL CADÁVER ESTÁ AHÍ DENTRO.
Y EN MI MANO, KHOSTRAD, SU COLLAR DEL PODER. CON ÉL PUEDES SER REY Y RECLUTAR UN EJÉRCITO.
TE DEBO AGRADECIMIENTO ETERNO, BRAM HANNÓN.
ME DEBES DINERO. Y CONTARÉ CADA MONEDA.
UNA CORONA BARATA. PAGARÉ GUSTOSO.
BRAM, ¿CÓMO ERA EL LABERINTO?
DIVERTIDO.
FIN

15 años de Conan

Desde 1982, **Editorial Planeta De Agostini** ha tenido el privilegio de poder publicar en España las aventuras del personaje más popular de ese género denominado Fantasía Heroica que ha dejado una importante huella en la literatura de ficción del Siglo XX. El personaje en cuestión no es otro que cierto gigantesco Cimmerio de brillantes ojos azules y poderosa musculatura que se labra un reino por si mismo en los turbulentos tiempos de una era prehistórica. Dicho Cimmerio se llamaba **Conan el Bárbaro** y es fruto de la imaginación de un atormentado escritor tejano llamado **Robert E. Howard** que inició la narración de sus crónicas en los años treinta (de nuestro siglo).

© Conan Properties, Inc

Desde hace 15 años **Planeta De Agostini** ha publicado miles de historietas del Cimmerio a lo largo de varias colecciones. Historias que han abarcado desde las novelas protagonizadas por el personaje, hasta sus tiras de prensa, pasando por sus anuales, sus dos títulos principales (***La Espada Salvaje de Conan*** y ***Conan el Bárbaro***), diversas novelas gráficas, etc. En todo este tiempo, las aventuras de **Conan** han gozado de una gran popularidad por parte de los lectores españoles, lo que ha llegado a convertirlo en uno de los personajes más fundamentales del mundo del comic en España en las dos últimas décadas. Así pues, como muestra de gratitud hacia el personaje y a los lectores que lo han venido apoyando fielmente durante todo este tiempo, **Planeta De Agostini ha organizado la 1a Jornada de Fantasía Heroica que se celebrará en Barcelona el 29 de noviembre de 1997,** y para la cual se espera una auténtica avalancha de lanzamientos relacionados con el género.

En primer lugar cabe destacar el volumen especial, ***La Aventura de Conan: Antología 15 años.*** En dicho libro se hará un repaso a lo largo y ancho de toda la carrera del bárbaro a través de algunas de sus mejores historias realizadas por autores como **Roy Thomas** (el más destacado de los guionistas de los comics de **Conan**), **Tim Conrad, Frank Brunner, Alex Niño, Barry Windsor-Smith** y **John Buscema**, dibujantes todos ellos de reconocido prestigio internacional y ganadores de diversos premios de la crítica y la afición tanto por su trabajo en **Conan** como por su destacada carrera profesional. Complementando las historietas encontraréis dos portafolios de ilustraciones de **Conan** (uno en blanco y negro y otro en color), y una serie de textos de los colaboradores habituales en las secciones de los comics de bárbaros de **Planeta-De Agostini** con artículos de

© Conan Properties, Inc

Manuel Barrero, Joan Josep Musarra, Javier Martín Lalanda y un servidor. Todo ello en un grueso volumen de 272 páginas, dieciséis de las cuales serán a todo color.

En segundo lugar, **Planeta De Agostini** publicará **Fantasía Heroica/Ilustraciones**, un álbum de ilustraciones de uno de los artistas nacionales más vinculados con el género: **Jaime Brocal Remohí**. Remohí ha realizado regularmente portadas para ***La Espada Salvaje de Conan*** y también ha ilustrado otras series del género como ***Taar el Rebelde*** (la cual viene apareciendo regularmente en nuestros quioscos desde hace unos meses) y

la recientemente publicada *El brazo de Dios* (realizada para Japón). Este tomo disfruta de un prólogo de **Roy Thomas** escrito especialmente para la ocasión.

Otro de los lanzamientos de **Planeta De Agostini** para esta fecha es el *one-shot* de **Marvel** dedicado a uno de los personajes más importantes en las aventuras de Conan, y protagonista por derecho propio de varias series de Espada y Brujería: ***Red Sonja: Juego de búsqueda***. **Glen Herdling, Ken Lashley y Harry Candelario** realizaron hace unos meses este especial donde se actualiza el personaje de la Diablesa de Hyrkania, a la cual se le ha dado una nueva imagen más acorde con la estética de los años noventa. Cuarenta páginas a color de acción e intriga protagonizada por una de las espadachinas más mortíferas de la Era Hyboria.

Con ***Relatos Salvajes*** **Planeta-De Agostini** recoge el trabajo realizado por toda una serie de jóvenes profesionales españoles dentro del campo de la Fantasía Heroica. Como ya hemos dicho, Conan es uno de los personajes de comic más populares de nuestro país, y dicha popularidad ha generado un notable interés en toda una generación de autores que han ido inspirándose en sus aventuras para crear una serie de personajes que muy bien pueden acabar por encontrar un lugar en nuestros quioscos. Este especial Relatos Salvajes cuenta con historietas de **Valentín Ramón, Ferrán Xalabarder, José Miguel Pallarés, Miguel Ángel Cáceres, Víctor Barba, Juan Carlos Cereza, Isaac M. Del Rivero, e ilustraciones de Carlos José Arroyo Saavedra, Carlos López Rodríguez, Juan Román Cano y Mike Ratera**, así como de un relato corto de **Roke González**. Muchos de estos nombres os serán familiares puesto que la mayoría de ellos publicaron historias en el especial que cerró la etapa anterior de ***La Espada Salvaje de Conan***. Estos autores dan fe de la fuerza que tiene lo bárbaro y lo salvaje en nuestras latitudes, y el especial es una muestra representativa de lo que podría ser una revista de aventuras bárbaras realizada en España.

© Romero Associates.

Y cerrando esta auténtica andanada de lanzamientos contamos con el primer número de la limitada de 9 ***Axa: Mundo Salvaje***, un personaje femenino creado por **Donne Avenell** y **Enrique Badía Romero** en 1978, alguna de cuyas historias se había publicado en revistas de **Toutain Editor**, y que ahora es objeto de una edición completa en una revista formato magazine en blanco y negro de 64 páginas. Las historietas, de indudable interés para cualquier aficionado a la Fantasía Heroica, se complementan con secciones de texto.

Como veis, una oferta de lo más variada destinada a convertir la **1ª Jornada de Fantasía Heroica y Héroes Bárbaros** en un acontecimiento a recordar. En las páginas de estos lanzamientos encontraréis una amplia gama de historias, estilos de dibujo e ilustraciones que os harán soñar y que os darán una visión de este fenómeno internacional protagonizado por uno de los personajes más carismáticos que ha producido la literatura popular de este siglo: **Conan el Bárbaro.**

Roke González.

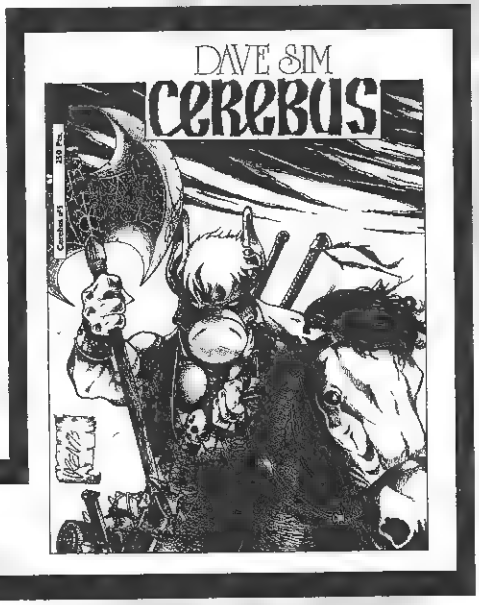
© Romero Associates.

fantasía heroica *"made in spain"*

Si bien la Fantasía Heroica es un género editorialmente privilegiado en España, hay que señalar que, desgraciadamente, ello se origina sobre todo en la publicación de material extranjero. Por ello, al pretender ofreceros, hoy y aquí, una sección de noticias "made in Spain", nuestro colaborador Carlos Yáñez ha hecho los mil y un equilibrios para poder ofreceros estas Noticias y Novedades de Fantasía Heroica, nuestras, propias y locales... pero siempre bajo la sombre de Robert E. Howard. Lo que no es mala cosa para cuantos somos fieles seguidores de Los Héroes de La Fantasía Heroica...

● ¿Os acordáis de aquellas figuras de PVC sobre **Conan** y distintos personajes **Marvel** hechas en nuestro país (tienen grabadas la marca "Comics Spain"), que se comercializaron a principios de los años noventa en quioscos y jugueterías?. Pues todas ellas fueron importadas por la **SQP**, una empresa norteamericana, que aun las ofrece en sus Catálogos de *merchandising*, al precio de 10 $ cada una. Eso sí, la que muestra a **Conan** espada en mano y listo para entrar en combate... ¡ya aparece como agotada! Aquí aún podemos hallarla con relativa facilidad, en librerías especializadas, y a un precio más asequible.

●Siguiendo con figuras de PVC, todavía se encuentran disponibles, en la sección de juguetería de los establecimientos de *El Corte Inglés*, otras dos basadas en **Conan el Cimmerio**: una en la que éste aparece montado a caballo, ataviado con una coraza y un yelmo; y otra en la que permanece de pie, portando un hacha en la mano derecha y una espada en la izquierda. ¿Las habéis visto ya?



● El fanzine *Cerebus*, la publicación que ofrece en nuestro país las aventuras del personaje del mismo nombre dibujadas por **David Sim**,auténticas parodias/homenaje de los primeros episodios de **Conan** creados por **Roy Thomas** y **Barry Smith** es noticia por dos motivos. Primero, porque el pasado septiembre apareció su quinto número (con una elaborada portada obra de Loren Lorente), alcanzando por fin la ansiada periodicidad trimestral; y segundo, porque su editor Andrés Jiménez Gómez (Av. de Albacete nº45; 02260-Fuentelbilla, Albacete) ya no sólo anuncia el sexto número para diciembre, sino que además avisa que ese mismo mes también verá la luz un ejemplar especial, con el que el fanzine celebrará los veinte años del personaje.

● Ya que menciono a **Loren Lorente**, es noticia el que se encuentre preparando, con guiones de su hermano Gregorio, la serie bárbara *"Sage"*, ambientada en una "España bárbara...", que pronto podría ver la luz en la revista *El Reino Salvaje de Conan*.

Sage

● ¿Os gustó *"La Fuerza del Destino"*, la excelente historia de **Xavier Marturet** y **Pino Rinaldi** publicada en *La Espada Salvaje de Conan*, Vol. 3, nº1?. Entonces estáis de doble enhorabuena; por un lado, porque muy pronto podréis ver la segunda aventura de **Conan** escrita por **Marturet** e ilustrada por el impactante **Mike Ratera** con tinta de **Eduardo Alpuente**: *"Murallas de Worclaw"* (en *La Espada Salvaje...* nº5): y por otro, porque este mismo guionista ya está preparando tres historias más: *"The Crimson Jungle"* (Lápiz: **Mike Ratera**/Tinta:**Eduardo Alpuente**); *"The Hidden Lady of Vilayet"* (Lápiz: **Paco Díaz**/ tinta: **Alex Fito**) y *" Blue Tears of the Jungle"* (Lápiz: **Rafa López**/ tinta: **Steve Polls**).
Respecto a ellas, unicamente os adelanto que *"Murallas de Worc Paw"* supone una vuelta de tuerca al terror en la **Era Hyboria**,*"The Crimson..."* una aventura integramente ambientada en las selvas pictas, *"The hidden..."* un lovercraftiana historia enmarcada en un pequeño puerto, y que la acción de *"Blue Tears..."* transcurre en un sofocante desierto.

●Sólo os adelanto ésto, porque si queréis saber más de tales trabajos, ver un avance de los mismos, lee una entrevista con cada uno de sus autores , disfrutar con una portada/contraportada especialmente realizada para la ocasión por **Mike Ratera** y conocer multitud de datos, bocetos inéditos, apuntes

y curiosidades sobre el nuevo **Conan** y sus autores... no tenéis más que leer el fanzine *Sword* (Av. Castelao, Torre 2, 3º. 15406- Ferrol, La Coruña) especial *"Españoles en la Era Hyboria"*, cuya edición está prevista para finales de noviembre...

● Otro fanzine que no hoy que perderse es el madrileño *Lhork* (C. Muñoz Grandes, 51. 28025-Madrid). Su proximo número, el 17, aparecerá a primeros de diciembre, y será un especial sobre la aventura en general y la obra de **Edgar Rice Burroughs** en particular. Contará entre otros muchos materiales con portada de **Francisco Nájera**, contraportada de **Joseba Acebes**, trabajos de firmas tan conocidas como la de **Carlos Sainz Cidoncha** o **Jorge Martínez Villaseñor**, y -atentos, aficionados a la obra de **Robert E. Howard**- el primer relato del ciclo de **Turlogh O´Brien**: *" El Dios Gris Pasa"*, un portafolio sobre el mismo personaje ilustrado por **Walter Simonson**, la segunda parte *"La correspondencia de REH"*, y la sexta entrega de la biografía del autor tejano escrita por **L. S. de Camp** y **Catherine Crock de Camp**: *" Dark Valley Destiny"*.

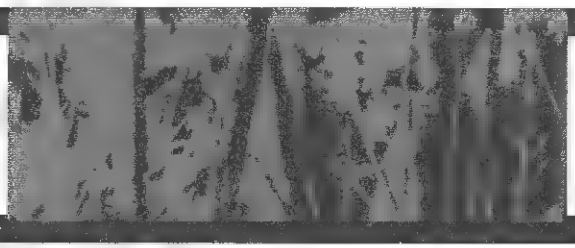
Lhork

● ¿Conocéis la poesía de **Robert E. Howard**? Ahora tenéis la oportunidad de leer una pequeña muestra de la misma, pues el fanzine *Los Diletantes de Lovecraft* acaba de ofrecer, en las páginas de su segundo número, la traducción del poema *"Medianoche"*. Los interesádos en contactar con esta publicación pueden escribir a ; C/ Canario, 12, 3ª B. 28904- Getafe, Madrid.

● ¿Queréis adquirir comics de **Conan** publicados por la añeja **Ediciones Vértice**, números atrasados de **Comics Fórum**, ejemplares de fanzines de **Fantasía Heroica** o cualquier otro tipo de material "bárbaro", tanto nacional como extranjero?
Pues todo ello está disponible en el amplio y variado "stock" de José Miguel Pérez Soriano (C/ Cánovas del castillo s/n 30520-Jumilla, Murcia), un librero que ama y conoce el tema como pocos.

● Una heroína howardiana que pronto puede ser noticia en nuestro país es **Agnes de Chastillón**. El fanzine *Bucanero* (Apdo. de Correos 32. 28230-Las Rozas, Madrid) ofreció en sus primeros números los tres relatos protagonizados por ella... El mismo fanzine tiene el propósito de reeditarlos en un próximo volumen de su colección *Abordajes*, un libro que contaría ademas con la reproducción de las ilustraciones que sobre esta guerrera realizó el reputado **Stephen Fabian** para su edición en USA.

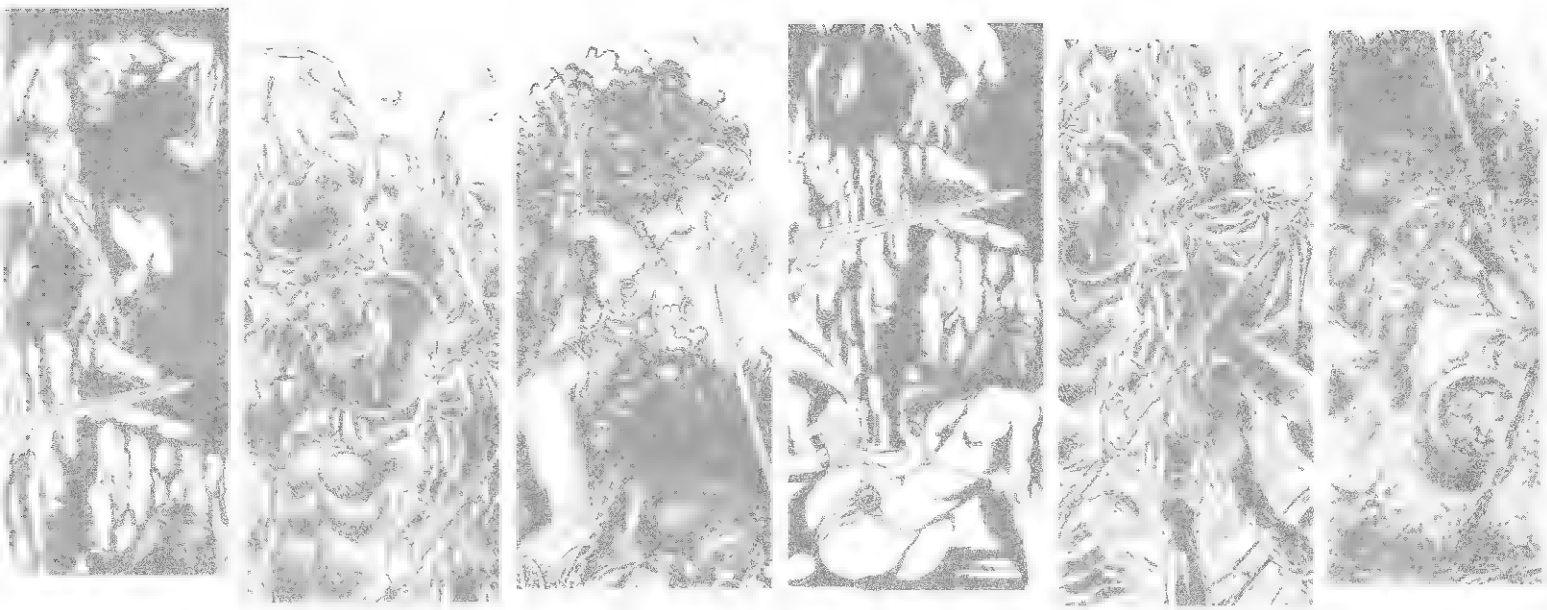
● Otro poyecto de edición relacinado con la **Fantasía Heroica**, aunque esta vez en vertiente humorística, es el que está preparando el colectivo **De Tebeos** (Apartado de Correos 338. 04080-Almería),con vistas a su publicación a principios de 1998. Se trata de dos comics-books en blanco y negro, portada a color, de 32 páginas cada uno... recogiendo sendas aventuras inéditas de **Gañán el Bestiajo**, el desternillante personaje creado por **Francisco Nájera** como parodia/homenaje del bárbaro cimmerio. Los títulos de las mismas; *"Lagarto Lagarto"* y *"Conjuras y Otras Burradas"*.



● Si tenéis conexión a Intenet, teclead la web **http://www.intercom.es/norma/index.html**, y podréis participar en la cración de *"Amron el Terrible"*, un cómic de **Fantasía Heroica** protagonizado por un bárbaro muy similar a **Conan**, excelentemente dibujado por **Tomás Morón** (profesor de la **Escola Joso de Comic de Sabadell** y rotulista de Forum), del que cada mes se ofrece una nueva página escrita por un autor distinto, elegido entre todos aquellos lectores que desean continuar la historia y envían su posible guión mediante el e-mail. Una experiencia única en nuestro país, en la que la **Fantasía Heroica** se da la mano con la última tecnología...

● A pesar de que en el momento de su estreno no puede decirse precisamente que causase sensación, lo cierto es que hacía ya unos cuantos años que la película *Red Sonja* (aquí titulada *"El Gerrero Rojo"*) protagonizada por **Brigitte Nielsen** y **Arnold Schwarzenegger** se encontraba totalmente agotada en el mercado del vídeo de nuestro país... Hasta ahora. La firma **Manga Films S.L.** (C/ La Costa, 76, Torre. 08023-Barcelona) se ha encargado de reeditarla dentro de su sello Manga Home Vídeo, al módico precio de 1.495 pts.

PORTAFOLIO SALVAJE



Ferrán Xalabarder
Carlos José Arroyo Saavedra
Carlos López Rodríguez

Ilustración: **Ferrán Xalabarder**

Ilustración: **Ferrán Xalabarder**

Ilustración: Ferran Xalabarder

Ilustración: **Ferrán Xalabarder**

© 1997 Ferrán Xalabarder.

Ilustración: **Ferrán Xalabarder**

Ilustración: Carlos José Arroyo Saavedra

© 1997 Carlos J. Arroyo

Ilustración: Carlos José Arroyo Saavedra

© 1997 Carlos J. Arroyo

Ilustración: **Carlos José Arroyo Saavedra**

Ilustración: Carlos José Arroyo Saavedra

© 1997 Carlos J. Arroyo

© 1997 Carlos J. Arroyo

Ilustración: Carlos José Arroyo Saavedra

© 1997 Carlos López Rodríguez

Ilustración: Carlos López Rodríguez

Ilustración: Carlos López Rodríguez

© 1997 Carlos López Rodríguez

Ilustración: Carlos López Rodríguez

© 1997 Carlos López Rodríguez

Ilustración: **Carlos López Rodríguez**

© 1997 Carlos López Rodríguez.

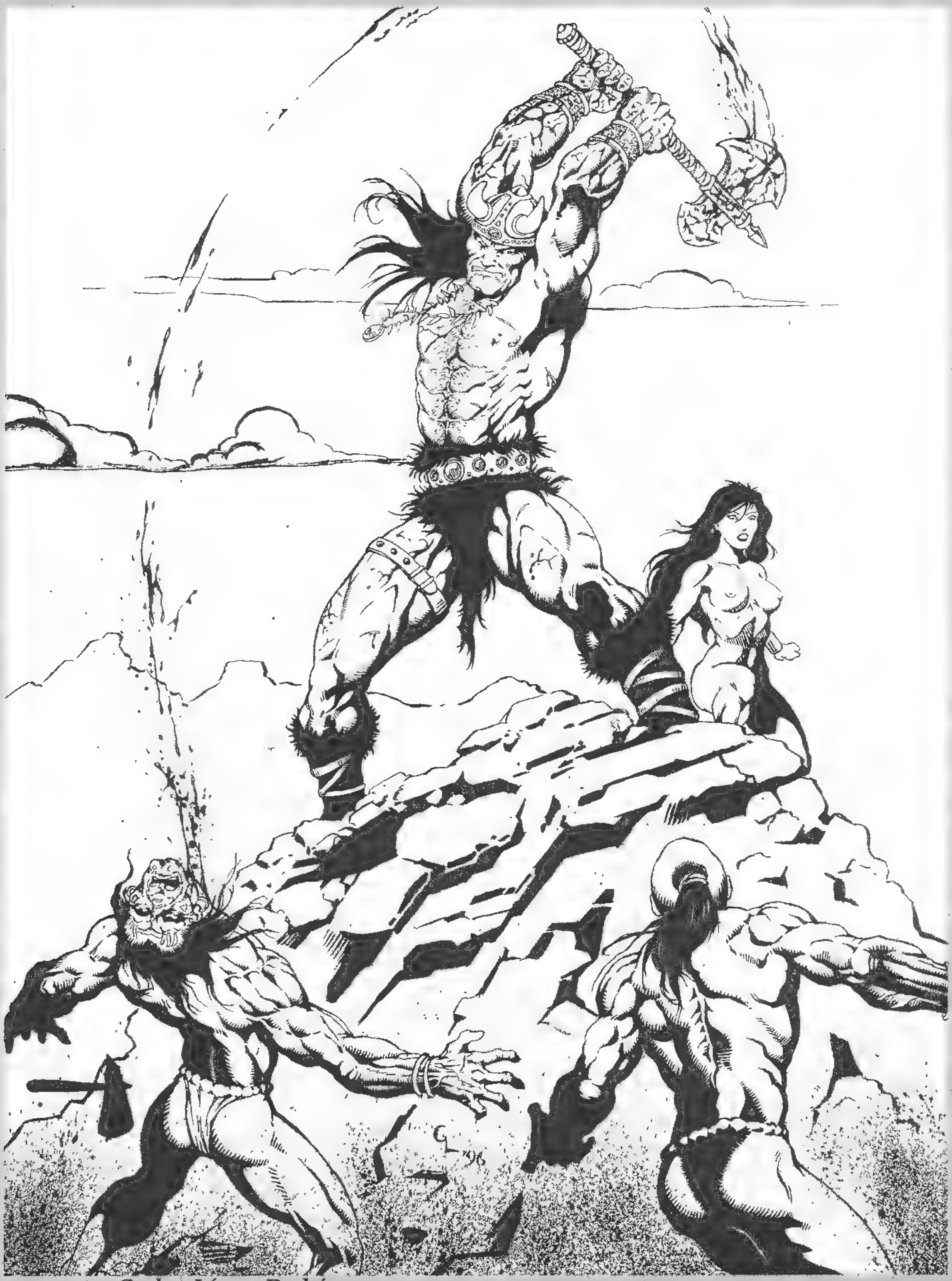


Ilustración: Carlos López Rodríguez

© 1997 Carlos Lopez Rodriguez

Cormac y el nigromante

Cormac Matadragones, rey de los Gael, estaba presidiendo una de sus esporádicas audiencias cuando Merobaudos el Nigromante apareció ante él. La escena transcurría en la plaza del poblado, un pequeño escampado entre las redondas chozas de los Gael, donde Cormac había hecho erigir un estrado adornado con cráneos de bisonte y banderas de pieles de animales en la cual se había instalado un trono al estilo de los pueblos del Sur. Los Gael no estaban acostumbrados todavía a tener Rey (Cormac era el primero) y el joven héroe quería impresionarles de alguna forma.

Lo cierto es que su sencilla imitación de los usos que había aprendido en el Sur ciertamente impresionaba a sus compatriotas, sobre todo cuando las casi trescientas libras de músculos de Cormac cubiertos apenas con una capa de piel de oso y unos calzones de lino, se sentaba en el trono empuñando su espada Quebrantahuesos. A sus treinta y cinco años, Cormac era uno de los guerreros más atractivos de su pueblo, de rasgos regulares, sólo desfigurados en parte por una fea cicatriz que iba desde el nacimiento de su revuelta melena castaña hasta el muñón de su oreja izquierda, perdida en su épica lucha contra el dragón. Cormac hubiera debido completar su imagen de soberano bárbaro con una cautiva ligera de ropa de algún clan vecino arrodillada a sus pies, pero el guerrero hacía poco que acababa de casarse y Gwen, su esposa, era una mujer de carácter.

Una vez a la semana, Cormac enjuiciaba las disputas de la tribu sentándose en aquel trono y mirando con ceño fruncido a sus tozudos conciudadanos. Junto a él, a un nivel más bajo en el estrado, se sentaban los dos únicos funcionarios de su corte. Niall el Gorila, el herrero de la tribu y probablemente el más fuerte de todos los habitantes de la aldea, un tipo compacto y bajito acostumbrado a levantar yunques de ciento cincuenta kilos con una mano; y el Chamán de los Gael, el inquieto Gwaill, delgado y con una calavera pintada sobre sus rasgos faciales. Con estos dos consejeros y con una mezcla de buen juicio, sano sentido del humor y no poca intimidación física, Cormac estaba convirtiendo a los Gael en la tribu más importante de las montañas y, tal vez por ello, el mago Merobaudos los había elegido como primer objetivo en su campaña de conquista.

Merobaudos, un individuo de mediana edad, calvo como un huevo y ataviado con una túnica de terciopelo negro, se presento en la plaza de la aldea acompañado por el Caballero Negro, un impresionante mercenario cubierto con una cota de escamas de cabeza a las rodillas, ocultando sus rasgos con un impresionante yelmo cornudo. La pareja montaba dos enormes caballos negros que parecían lanzar fuego por los ollares y que lograron abrirse paso sin problemas (aunque sí con algunas maldiciones), entre la revuelta multitud.

-¡Óyeme bien, Cormac Matadragones! ¡Yo, Merobaudos el Grande te emplazo a que en la próxima luna llena me entregues a las diez mujeres más bellas de tu poblado y me rindas pleitesía! Si así lo haces, podrás seguir dirigiendo los destinos de los Gael, si no, mi ejército de muertos os barrera de la faz de la ierra.

Con la cara roja de ira, Cormac se incorporó y gritó en respuesta:

- ¡Malditos sean tus huesos si hago caso de tus amenazas, brujo!¡Largo de aquí o en la próxima luna te arrancaré las entrañas y se las daré de comer a los perros!

Merobaudos lanzó una risita irritante y dijo:

- ¡Inconsciente!

Tras hacer un gesto de éste, el mago y el Caballero Negro partieron galopando camino al negro castillo donde tenían su cuartel general, justo al Sur de la frontera.

Cormac se quedó de pie hasta que desaparecieron de su campo de visión y luego se volvió hacia sus consejeros:

-¡Venid conmigo!

Ilustración: Mike Ratera

Niall y el Chamán saltaron del estrado y el consejero rector de los Gael se encerró en la gran choza del rey a discutir sobre la amenaza que se cernía sobre la tribu. Allí, en la oscura intimidad de la gran sala real flanqueada de tesoros, el terceto se puso a discutir el futuro de la tribu. Cormac pre-

guntó a Gwaill con voz grave:
-Dime, Chamán. ¿Qué te parece ese Merobaudos?¿Puede llevar a cabo su desafío?
Gwaill bajó la mirada y tras escarbar con los dedos de los pies en el piso de tierra de la choza, murmuró:
-Tal vez deberíamos doblegarnos, Cormac. La fama de ese brujo ha sobrepasado las fronteras del páramo. Se dice que puede levantar a los mismos muertos y que obra prodigios con sólo mover las manos. Se dice también que su ayudante, el Caballero Negro, está cubierto con una armadura mágica que no puede ser traspasada por ningún filo, y porta una espada capaz de quemar la carne de aquellos a quienes golpea.
-¡No podemos ceder!- Protestó, Niall -¡No pienso entregarle mi Mabd a ningún extranjero!-. Niall estaba casado con dos de las mujeres más bellas del poblado, y todavía disfrutaba de su luna de miel con la pequeña Mabd Ojosverdes. Cormac miró al barbudo herrero. Hasta cierto punto entendía a su consejero, puesto que en justicia Gwen debería de ser otra de las elegidas.Por un momento, Cormac sonrió mentalmente, pensando lo que le podría pasar a Merobaudos si intentaba forzar a Gwen. Con toda seguridad el pobre diablo iba a llevarse una sorpresa... Pero enseguida recordó que era un Rey y había cosas que no debían hacerse. Ni siquiera a un enemigo.
-Bueno, Gwaill, tú también eres brujo. ¿No puedes hacer nada al respecto?¿Expulsar a sus muertos vivientes, por ejemplo?
-Lo siento pero no es posible.
-¡Menudo Chamán de pacotilla estás hecho!- exclamó Cormac- Si ni siquiera puedes hacer eso quizás debamos clavar tu cabeza en una estaca. Estoy seguro que al ver tu fea cara los muertos se asustarían y correrían a refugiarse bajo las faldas de su amo.
-¡Un momento!- Protestó, Gwaill- Si sólo fueran espectros no tendría ningún problema en enfrentarme con ellos. Expulsar almas es mi especialidad. Pero Merobaudos tiene un ejército de cadáveres y esqueletos. Esos son seres que no tienen alma. Es la voluntad de su amo la que los anima y dirige, son incansables, ignoran casi todas las heridas y además, recibirán refuerzos apenas comiencen a morir nuestros hombres. Estoy seguro de que Merobaudos también dará vida a nuestros muertos y los lanzará contra nosotros.
-Entonces, todo lo que tenemos que hacer es procurar seguir vivos, ¿no? -Preguntó Cormac frotándose pensativamente la barbilla.
-Sí, eso creo.
-Bien, entonces estoy seguro que podemos hacer algo al respecto.
Y entonces se gestó el plan que aseguraría el futuro de la tribu.

II

-¿Qué han hecho esos locos?
Merobaudos estaba desconcertado. El mago contemplaba la aldea de los Gael desde la cima de una colina vecina. La población estaba cubierta por una enorme red de cuerdas entrelazadas en cuyas mallas los salvajes habían insertado todo tipo de ramaje. Desde aquella distancia, la aldea más parecía un monstruoso matorral que la dinámica comunidad que había atraído las ambiciones del mago.
-Creo que han intentado ocultar la aldea haciéndola parecer un bosque- Comentó el Caballero Negro con jocoso tono sepulcral.
El guerrero y el mago encabezaban un ejército de mil cadáveres en diferentes grados de descomposición, que se apiñaban en ordenadas filas tras

ellos en un horrible despliegue de miembros descarnados, cuencas de ojos vacías y sonrisas macabras.
-¡Pues no les servirá de nada!¡Saqueadla!
Parte del enorme ejército de muertos entró en la aldea y comenzó a saquear mecánicamente las chozas. Sus muertos sentidos no se fijaron en que de la red y los matorrales que cubrían las calles goteaba un líquido espeso, y que los charcos que pisaban no eran de agua y orines de animales como era habitual.
De repente, de un extremo de la aldea emergió un guerrero cubierto de pinturas de guerra que salió corriendo hacia las colinas del Norte. Tras él, una llama repentina prendió la red y en un instante, el poblado se convirtió en una gigantesca pira.
Merobaudos lanzó un grito de espanto y ordenó precipitadamente que sus fuerzas salieran de aquel infierno. Pero ya era tarde. Los muertos vivientes que habían entrado en la aldea eran

auténticas antorchas andantes y sus huesos secos ardían como la yescas.
Merobaudos se quedó por un instante paralizado mientras contemplaba la destrucción de parte de su ejército. Sólo la advertencia del Caballero Negro le hizo darse cuenta que la batalla acababa de empezar.
-¡Escucha!
Merobundos se fijó entonces en un ruido atronador que se estaba imponiendo al estruendo de la aldea en llamas. De repente, veinte toscos carros de combate emergieron de detrás de una loma y cargaron sobre las primeras filas del diezmado ejército del mago.
El espectáculo era impresionante. Tirados cada uno por tres recios caballos velludos, los carros de combate estaban tripulados cada uno por un terceto de guerreros semidesnudos cubiertos con pinturas de guerra que blandían largas cadenas rematadas con bolas de púas. De los ejes de los carros brotaban terribles hojas de hierro afiladas como cuchillos capaces de desmembrar a cualquiera de las momias del ejército de Merobaudos.
Los Gael se lanzaran sobre las primeras filas con un alarido salvaje y pronto una lluvia de miembros cortados y huesos machacados cayó en torno al mago y a su guardaespaldas.
-¡Maldita sea!¡Formad una falange!¡Parad a esos carros!
Los muertos se apresuraron a agruparse y a cerrar filas, pero, entonces, los carros dieron media vuelta y comenzaron a retirarse por donde habían venido. Merobaudos observó su retirada y lanzó entonces a sus fuerzas de persecución de los fugitivos.
El mago estaba fuera de sí. Su ejército de muertos vivientes era su orgullo. Durante años había aprendido los costosos rituales que le permitían animar y controlar a su tan enorme horda de cadáveres y nunca antes había sufrido tantas bajas sin haber podido descargar el primer golpe. Pero

ahora las cosas cambiarían, sus muertos eran incansables y no tardarían en dar alcance a los carros fugitivos.
Las fuerzas de Merobaudos iban alejándose de él en dirección a las colinas y pronto siguieron a los carros fugitivos hasta una enorme garganta que se habría en las mismas. Sin dudarlo un momento, los muertos siguieron a sus enemigos y...
Las paredes del cañón se vinieron abajo sobre ellos.

Merobaudos contempló el final de su ejército con estupor. De repente, sus fuerzas supervivientes habían quedado atrapadas bajo toneladas de roca, y los rituales precisos para hacer volar las mismas tardarían varias horas en realizarse, horas que no tenía puesto que en ese momento apareció de detrás de los matorrales que rodeaban la entrada del cañón, el grueso de las fuerzas de los Gael, entre las cuales figuraban varias mujeres, viejos y niños que se dedicaban a hacer pedacitos a los escasos soldados supervivientes trabajando eficientemente con hachas, antorchas y largas pértigas con las que hacían caer a los muertos.
El Caballero Negro cogió a Merobaudos del brazo y le indicó que tenían que retroceder. El derrotado dúo ya emprendía su retirada hacia el hogar cuando un carro de guerra les cortó el paso.
Cormac y Niall se bajaron del mismo. El joven rey bárbaro desenfundaba parsimoniosamente su enorme espada con una sonrisa cruel en los labios. A su lado, Niall blandía un enorme martillo. El herrero, sin pensárselo dos veces saltó sobre el Caballero Negro. Éste desenvainó su acero con rapidez y el martillo cayó al suelo limpiamente cortado. Sin fijarse apenas en ello, Niall estampo su puño izquierdo contra la placa facial del yelmo del Caballero Negro. Un doble crujido de huesos resonó en el claro. Niall aulló de dolor al partirse la mano contra el acero, pero el Caballero estaba ahora mirándose los talones con el cuello roto debido al violento impacto.

Merobaudos reaccionó como una rata acosada.
-¡Esperad!¡No me matéis, tengo enormes riquezas que ofreceros!¡No!
Quebrantahuesos se hundió entonces en su cráneo abriéndose paso limpiamente hasta el esternón. La carrera del Nigromante acababa de terminar.
-Espero que haya dicho la verdad acerca de sus riquezas- Comentó Cormac sombríamente- Me gustaba la aldea y ahora tenemos que reconstruirla.
Niall sacudió su mano rota con gesto dolorido.
-¡Vamos, Cormac!¿Y qué problema puede suponer eso a unos guerreros que han vencido a la misma muerte?
-¡Tienes razón!¡Veamos ese castillo!
La migración había empezado y un pueblo valeroso emprendía el camino hacia un mundo cargado de promesas.

Roke González

DURANTE INCONTABLES AÑOS LAS CIUDADES DE **TAGRE** Y **BOOSAR** HABÍAN INTENTADO CONQUISTARSE. HACÍA TANTOS AÑOS QUE NADIE RECORDABA TIEMPOS DE PAZ. SANGRE A LA LUZ DE UN SOFOCANTE SOL QUE PROVOCABA QUE LOS CUERPOS PERLADOS POR EL SUDOR MURIESEN CON LENTITUD. SANGRE A LA LUZ DE LAS ANTORCHAS EN LAS LARGAS NOCHES DE INVIERNO ...

TAGRE

VALLE DE LA MUERTE

BOOSAR

AQUELLA BATALLA ERA PASTO DE MERCENARIOS QUE VENÍAN DE LEJOS EN BUSCA DE UNAS MONEDAS DE ORO, SIN IMPORTARLES QUE ESTUVIERAN MANCHADAS DE SANGRE.

NO IMPORTÓ DURANTE AÑOS.

HASTA QUE AMBOS REYES SE DIERON CUENTA DE QUE ERA UNA GUERRA IMPOSIBLE DE GANAR.

PREPARADME PLUMA Y PAPEL...

Y DECIDIERON BUSCAR OTRO CAMINO

...HE DE ESCRIBIR UNA PETICION DE PAZ.

Y ASÍ DE MUTUO ACUERDO, LOS DOS PUEBLOS FIRMARON LA PAZ, TERMINANDO CON AQUELLA INÚTIL MASACRE.

Los Señores de la Guerra

VALENTÍN RAMÓN (GUION)

(DIBUJOS) VICTOR BARBA

Y ACABANDO CON MUCHOS PUESTOS DE TRABAJO

¿DESPEDIDOS?

¿QUE QUIERE DECIR DESPEDIDOS?

¡MALDITO DIABLO, NO SE PUEDE DESPEDIR A UN MERCENARIO!

SEÑORA NO OS ENFADÉIS CONMIGO, EL REY DIJO QUE NO NECESITA VUESTROS...

¿PAZ, QUÉ PAZ?

NO HUBO PAZ EN INTERMINABLES AÑOS. ¿CREÉIS REALMENTE QUE ESA "PAZ" DURARÁ?

YO NO SOY QUIÉN PARA... EL REY... YO NO.

DEJAD A ESE HOMBRE SAHANA AHORA.

...SERVICIOS ...YO NO...

...LA PAZ...

GENERAL AB'DEMIR ¿A QUÉ DEBEMOS EL PLACER?

VENGO A PROTEGER LO QUE ES DEL REY. DEJAD LIBRE AL EMISARIO

¿NO JUGAMOS LA VIDA POR VUESTRO REY Y AHORA SOMOS UNOS INDESEABLES? ¿QUERÉIS QUE SALGA DEL REINO? BIEN ... OBLIGADNOS

LIBRE ESTÁ. AHORA DECIDID LO QUE TENGÁIS QUE DECIR...

YA NO ESTÁIS BAJO EL MANTO DEL REY

YA NO SOIS UNO DE MIS GUERREROS... Y NO QUEREMOS INDESEABLES EN NUESTRO REINO.

¡MALDITO SEA EL DIOS DE LA GUERRA! ¿QUÉ SERÁ DE NOSOTROS AHORA?

HAMBRE.

SÍ. MALDITA SEA. CREO QUE DEBERÍAMOS VISITAR AL REY CUANTO ANTES.

LO SIENTO POR VOS SAHANA. DURANTE ESOS AÑOS HABÉIS LUCHADO POR MÍ, PERO AHORA YO NO PUEDO HACER NADA POR VOS. LA GUERRA HA TERMINADO.

PERO, MI SEÑOR...

¿QUÉ SERÁ AHORA DE NOSOTROS?

SOLO SABEMOS PELEAR Y...

ESO NO ME IMPORTA. CULTIVAD LA TIERRA, CRIAD VACAS, NO SÉ.

PERO AHORA SALID DE MIS TIERRAS Y NO VOLVAIS JAMÁS.

ECHARNOS DE LA CIUDAD. QUE CULTIVEMOS LA TIERRA. JURO POR LOS HUESOS DE MIS ANTEPASADOS QUE PAGARÁN POR ESTA AFRENTA.

¿IDEA-PLAN?

PUEDES APOSTAR POR ELLO.

¿OYES? HACÍA TIEMPO QUE LOS GRILLOS NO CANTABAN.

SÍ, ES HERMOSO. CREO QUE...

¡AAAAA!

¡ARG!

¡POR DIOS! ¿QUÉ HA SIDO ESE...?

CRUNCH

REALMENTE ES UN MÉTODO SUCIO, PERO DEFINITIVO.

CABEZA-SANDÍA

ESO PENSÉ YO.

¿QUIÉN OSA PERTURBAR MI SUEÑO?

NO SERÁ VUESTRO SUEÑO LO ÚNICO QUE PERTURBAREMOS SI NO BAJÁIS LA VOZ.

¡SAHANA!

¿QUÉ ES LO QUE QUERÉIS DE MÍ?

VUESTRA VIDA, MI SEÑOR.

ME PAGAN POR ELLA.

¿PAGAR? ¿QUIÉN OS PAGA? FIRMADA LA PAZ, NO ME QUEDAN ENEMIGOS.

EL REY DE BOOSAR.

¿ÉL? PERO ¿Y LA PAZ?

¿LA PAZ? SOIS UN ILUSO SI CREÉIS EN ELLA.

HARÍAIS BIEN EN CREER EN LA CODICIA HUMANA, Y NO EN LA PAZ.

PAGO POR VUESTRA MUERTE Y SIEMPRE CUMPLO MI PALABRA.

¡ESPERAD, ESPERAD!

OS PAGARÉ EL DOBLE POR MI VIDA.

Y LA MUERTE DE ESE BASTARDO.

¿EL DOBLE DE LO QUE NOS PAGARON?

¡EL TRIPLE!, PERO QUIERO LA CABEZA DE ESE CERDO CORONADO.

BIEN...

ENTONCES SOLO TENÉIS QUE FIRMAR AQUÍ.

¿OYES? HACÍA TIEMPO QUE LOS GRILLOS NO CANTABAN.

CABEZA-SANDÍA

¿DIJISTE QUE?

¡A LAS ARMAS! ¡NOS ATACAN!

¡MALDITO SEAS YUNQUE! ¿NO PUEDES MANTENER LA BOCA CERRADA?

DE TODAS LAS MALDITAS Y POCAS OCASIONES EN LAS QUE HABLAS...

...ÉSTA ERA LA PEOR DE TODAS.

BIEN, AHORA HEMOS DE PREOCUPARNOS DE DERRIBAR ESA PUERTA ¿ALGUNA IDEA?

YUNQUE SIENTE.

¿QUIEN DIABLOS OSA ENTRAR ASÍ EN LOS APOSENTOS REALES?

¡OS HARÉ DECAPITAR!

CREO QUE NO LLEGARÉIS A DAR ESA ORDEN.

POR QUE VAIS A MORIR.

¿QUIÉN LO PROCLAMA ASÍ?

EL NOMBRE NO IMPORTA, MAJESTAD. ME PAGAN POR VUESTRA MUERTE Y SIEMPRE CUMPLO MI PALABRA. NO ES NADA PERSONAL.

LO ENTIENDO, PERO ¿QUIÉN PAGA? YA NO ME QUEDAN ENEMIGOS

EL REY DE TAGRE

¿ESE VIEJO LOCO? NO ES POSIBLE, FIRMAMOS UN ACUERDO.

PLAF

TAMBIÉN FIRMO EL PRECIO DE VUESTRA CABEZA.

¡POR DIOS, NO! OS PAGARÉ EL DOBLE DE LO QUE ÉL OS OFRECIÓ.

OS HARÉ GENERALES DE MIS EJÉRCITOS EN EL ATAQUE A LA CIUDAD DE TAGRE

¡EL DOBLE! ¿FIRMARÍAIS ESO?

¡POR DIOS, SÍ! HARÉ ALGO MÁS POR VOS.

¿ATAQUE?

¿Y EL TRATADO DE PAZ?

¿PAZ?

¿QUÉ PAZ?

PLAN BUENO.

ERA DE ESPERAR, SIENDO, IDEA MÍA.

Y AHORA **YUNQUE**, PREPÁRATE A DISFRUTAR DEL SABOR DE UNA BATALLA BIEN PAGADA.

¿HAGO QUE SE PREPAREN LAS TROPAS?

¡SÍ! HAREMOS QUE ESOS BASTARDOS SE TRAGUEN SU CORAZÓN JUNTO A SUS ANSIAS DE CONQUISTA.

"SIEMPRE HABRÁ UNA NUEVA BATALLA, UNA NUEVA TIERRA QUE PROTEGER DE INVASIONES"

"UN REY AL QUE DERROCAR"

"YA NO DEBEMOS PREOCUPARNOS MÁS POR NUESTRO FUTURO, **YUNQUE**"

"NUNCA MÁS"

VALENTÍN RAMÓN & VÍCTOR BARDA 97

FIN

SÍGUELES LA PISTA...

...A los mejores comics de fantasía heroica del momento

LA ESPADA SALVAJE DE CONAN VOL.III
(Varios autores)• Mensual • 64 págs • b/n

TAAR EL REBELDE
(Claude Moliterni / Brocal Remohí)
Mensual • 48 págs • b/n

ANDRAX EL ÚLTIMO GUERRERO
(Jordi Bernet)• Mensual • 24 págs • b/n

AXA: MUNDO SALVAJE
(Avenell / Badia Romero)• Mensual • 64 págs • b/n

RED SONJA: JUEGO DE BÚSQUEDA
(Glen Herdling / Harry Candelario)
One shot • 40 págs • color

RELATOS SALVAJES
(Varios autores)• One shot • 64 págs • b/n

FANTASÍA HEROICA / ILUSTRACIONES
(Brocal Remohí)• Libro de 128 págs • b/n

LA AVENTURA DE CONAN / ANTOLOGÍA 15 AÑOS
(Roy Thomas / Barry Windsor-Smith / John Buscema / Otros)
Libro de 272 págs • En b/n y color

LOS MEJORES AUTORES CONAN
(Varios autores)• Colección de libros de 208 págs • b/n

NOVELAS GRÁFICAS CONAN COLOR
(Varios autores)• 10 libros de 48 y 64 págs • Color

En breve

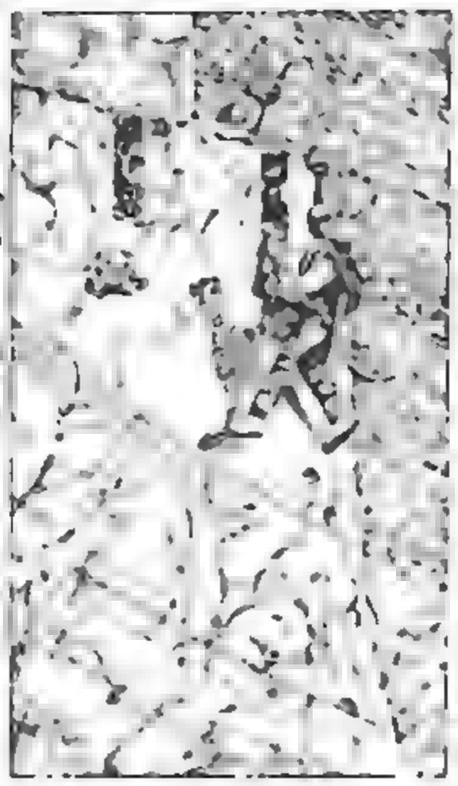
CONAN EL BÁRBARO
(Roy Thomas / Barry Windsor-Smith)
Comic-book quincenal de 24 págs • Color
Salida: Enero de 1998

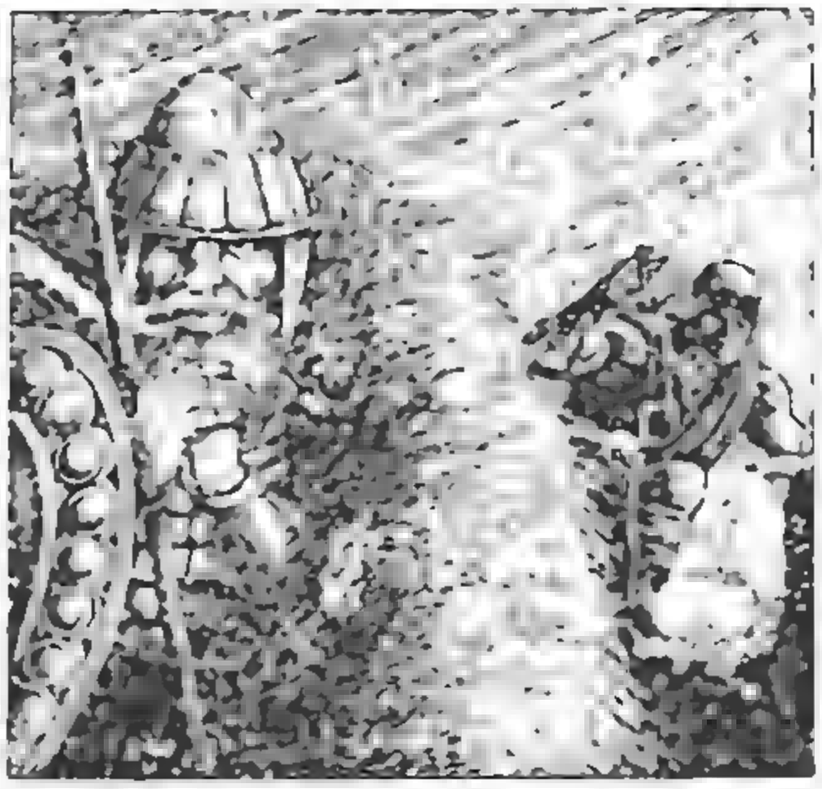
EL REINO SALVAJE DE CONAN
(Varios autores)• Revista mensual de 96 págs • b/n

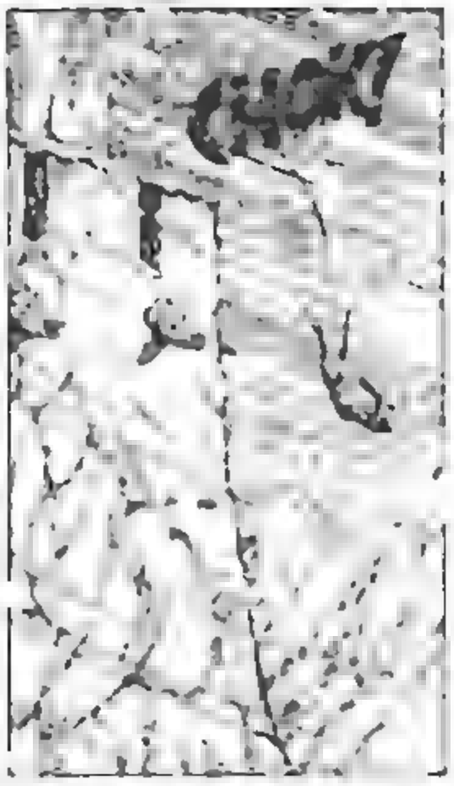
forum Forum / Planeta-DeAgostini te ofrece los mejores comics de bárbaros. Búscalos en tu quiosco o librería especializada PLANETA DeAGOSTINI

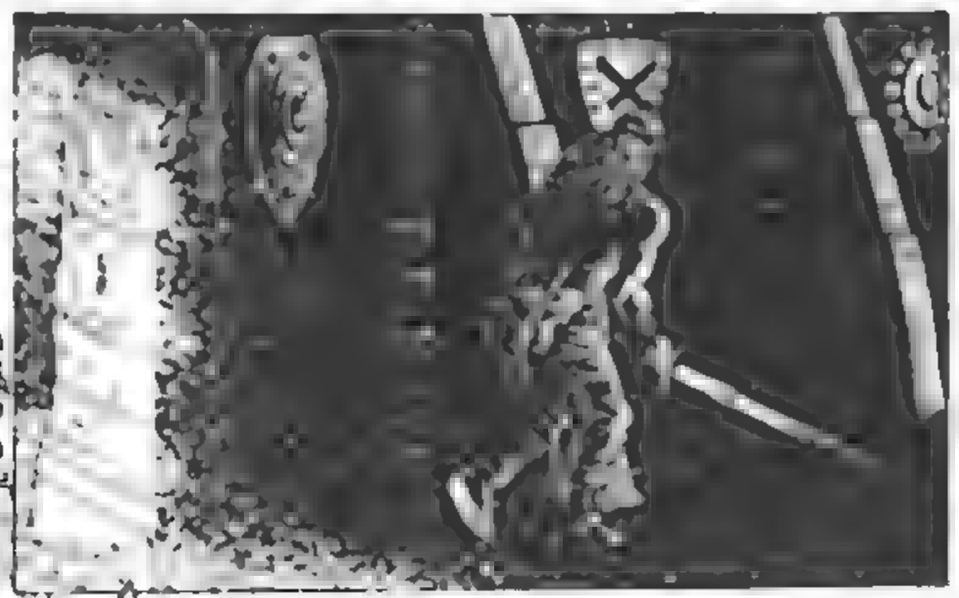
LA FORTALEZA DE LA CIMA DE LOS VIENTOS

-Bienvenido sedas, Majestad.
¿Fuiste un placentero Jornal su emnero?
-Nin consejero, en absoluto. ¡Maldita sea mil veces esa Reina Sabrah! Ningún guerrero puede soñar siquiera alcanzar la base de su fortaleza de la cima de los Vientos...
...Mi frustración no tiene límite...
...Yo el gran Rey Lucon señor de toda Vigrantia, acepto doblegarme a la voluntad de esa bruja a menos que
-¡Capitán! ¿Sigue vivo aquel gigante tatuado de melenas doradas que capturamos en la batalla del Río Sighorn?
-¿El salvaje que abatió a traición de nuestros hombres antes de ser derribado?
-Ese mismo
-Sí, mi Rey, sigue vivo y tras seis meses de trabajos forzados la furia brilla aún viviente en su mirada
-Traedlo ante mí, Capitán. Quiero hacerlo con él.
-Como ordenes, mi Rey
-Pero Majestad, ¿estáis seguro de lo que pretendéis?
-Conmigo amablemente si consigo arrancarle su palabra
-Pero ese hombre apenas es algo más que un animal. Os dará su palabra y cuando vuelva un caballo entre sus huestas se olvidara de ella con la misma facilidad con que os fue concedida.
-Me sorprende ver cuan poco conoces la condición humana, Consejero
-Pero por favor, Majestad. Os ruego reconsiderar. Ese hombre no es mas que un habitante de las Islas del Norte... ¡un salvaje, Majestad!
-Precisamente, Consejero. Es mas fácil fiar la sola palabra de un salvaje que mil juramentos de cualquier hombre civilizado









GUIÓN Y DIBUJOS: FERRAN XALABARDER

NO LO CREO. DE POCO LE SIRVE MUERTA

¡POR CROM!... EL ESTÚPIDO DE GROK SE HA DEJADO LA PUERTA ABIERTA

¿EH...?

¿QUIÉN...?

TRANQUILOS, SOY YO.

¡SUÉLTAME, BRUJA! ME ENCARGARÉ DE QUE MI PADRE TE PROPORCIONE LA PEOR DE LAS MUERTES

¡CALLA, ZORRA! TU PADRE ESTÁ LEJOS Y AQUÍ NO ERES ¡NADA!... ME REPUGNA LA ARROGANCIA DE LOS DE TU ESTIRPE. ¡SUJETADLA!

¡¡EYAIIII!!

¡DETENTE, CONDENADA!

¡CROK!

¡MALDITA...!

VAS A ACABAR MOSTRÁNDOTE HUMILDE, PRINCESITA... AUNQUE PARA ELLO TENGA QUE HACER JIRONES TODA LA PIEL DE TU CUERPO.

¡NO, NO, NO POR FAVOR, NO SOPORTO EL DOLOR, NOOOH!

¡SE HA DESMAYADO!

¡DESPERTADLA! QUIERO QUE SIENTA CADA LATIGAZO.

¡POR KANDOR! ¿QUÉ OCURRE AHORA?

¡¿QUIÉN SE ATREVE A CORTAR LA CABEZA A UNO DE MIS GUARDIAS *SIN MI CONSENTIMIENTO*?!

¡CROK!

HE SIDO YO, SEÑORA.

Y LO SIENTO. INTENTÉ RAZONAR CON ÉL, PERO SE PUSO NERVIOSO Y... ACABÓ *PERDIENDO* LA CABEZA

¡¿Y *QUIÉN* INFIERNOS ERES TÚ?!

¿UN MERCENARIO CON ALAS?

¡CALLA, ASNO!

ERES UN MERCENARIO DEL *REY LUXOR*, ¿VERDAD?

SMACK!

NO SOY SU MERCENARIO. SOY SU *PRISIONERO.*

¡YA! .. Y ¿POR QUÉ ESTÁS AQUÍ ENTONCES?

¡ZRA DEJAR DE SERLO

¡YA ES SUFICIENTE!... ¡¡*GUARDIAS*!!... DESTRIPAD A ESE BUFÓN. NECESITO CUERDAS PARA MI ARPA Y SUS TRIPAS SE ME ANTOJAN IDÓNEAS.

¿ES QUE NADIE VA A MATARLO?

... REBAÑO DE BORREGOS. NI SIQUIERA LE HAN ROZADO.

MIRAD, SEÑORA... NO TENGO NADA CONTRA USTED. SI DEJÁIS QUE ME LLEVE A LA HIJA DEL REY, DOY NUESTRA RELACIÓN POR ZANJADA.

¡Y UNA MIERDA DE OSO!... ¡MATADLE, MIS MASCOTAS!

NO SEÑORA, NO... ÉSE NO ES NUESTRO TRABAJO.

¡EUNUCOS!

ESTOY RODEADA DE EUNUCOS SIN AGALLAS...

... AL FINAL SIEMPRE DEBO HACERLO TODO YO.

¡MATADLOS A TODOS, HIJOS MÍOS!

¡SAGRADO KOIU!... ¿ÉSOS SON SUS HIJOS?

¡OH NO...!

...SIN DUDA SUS PADRES DEBEN SER OSOS PARDOS...

ROARRR!

UNNGH.

¿DÓNDE ESTOY?

¿QUÉ HA OCURRIDO?

VÁMONOS, PRINCESA.

¿QUIÉN ERES TÚ?

¿DÓNDE ESTÁ LA REINA?

¿POR QUÉ VOY A SEGUIRTE?

¡¿QUÉ?!

DEJAD DE PREGUNTAR Y HECHAD UN VISTAZO MÁS ALLÁ DE VUESTRAS NALGAS

¡POR LA SAGRADA TÚNICA BLANCA DE ISHTAR!

¡VÁMONOS CORRE SÁLVAME SOCORRO!

¡MMUGH MMMMUM MMUMHU MMUHUMM!

...DEJA DE MUGIR Y SÁCAME DE AQUÍ!!!!...

¡MUUUH MUUUM MUUHU MMUM!

¡CALLA Y CORRE!

¡¡CALLA Y CORRE...!!

¡UFFF!

¿Y AHORA QUÉ HACES?

¿POR QUÉ TROPIEZAS...?

¡¡PORQUE NO PODÍA VER...!!

¡¡¡EMINENCIA!!!

TOC!

CORRED, HUID, PRINCESA.

SUBID POR AHÍ HASTA LA MURALLA. ENCONTRARÉIS EL CADÁVER DE UN GUARDIA Y JUNTO A ÉL UNA CUERDA... ATAD UN EXTREMO CON FUERZA EN ALGÚN SITIO Y ESPERADME...

...¡IROS YA!

ADIÓS, SEÑORA

DAD UN BESO EN EL HOCICO A VUESTRO PELUDO CÓNYUGE DE MI PARTE.

¡¡MALDITO BASTARDO HIJO DE UNA PERRA BABOSA!!... ME HARÉ UN TRONO CON TUS HUESOS Y UN VESTIDO CON TU PIEL.

¿ESTÁIS PREPARADA, PRINCESA?

¡ESTOY HELADA!

¿QUÉ PIENSAS HACER?

¿HABÉIS ATADO FUERTE EL OTRO EXTREMO?

SÍ. PERO ¿QUÉ PIENSAS HACER?

PRONTO LO VEREIS

AGARRAOS FUERTE, ALTEZA

¡¡¡QUÉHACESESTÁSLOCOOOOOOOOO...!!!

¿DÓNDE HABÉIS ATADO LA CUERDA, ALTEZA?

¡OOOOOH!
¿QUÉ...?
¿DÓNDE ESTOY?
¿CÓMO...?
ESTOY VIVA... ¡ESTOY VIVA! ¡HA, HA, HA! ¡SAGRADA ISHTAR, ESTOY VIVA!
GRACIAS, ISHTAR, LOADA SEAS.
A PARTIR DE AHORA DEDICARÉ MUCHO MÁS TIEMPO A HONRAR TU MEMORIA
¿EH? ¿QUIÉN...?
EMPIEZO A ENCONTRAR SOSPECHOSA LA COSTUMBRE QUE TIENEN VUESTRAS REALES POSADERAS DE SENTARSE SOBRE MI CARA
AH, ERES TÚ... ESTÁS VIVO.
SÍ, PERO NO HACE FALTA QUE OS ALEGRÉIS TANTO
¡GROSERO SALVAJE!, NO MERECES LA GENEROSIDAD DE ISHTAR.
¡EH, ESPÉRAME!
¿DÓNDE VAS?
¿HAS TRAÍDO ALGÚN CABALLO?
¿NO PENSARÁS QUE VOY A LLEGAR ANDANDO HASTA EL CASTILLO DE MI PADRE?
¿ME OYES?...
CÁLLATE Y ANDA, NIÑA.
¿NIÑA?
¡¿QUE ME CALLE?!
¿QUIÉN TE HAS CREÍDO QUE ERES?
¡YO SOY ARANA!, FUTURA REINA DE VIZHANTIA Y TÚ SÓLO ERES UN.
UN.
SOLO ERES UN ¡SALVAJE!
QUIERO UN CABALLO, Y ALGO DE ABRIGO
ME MUERO DE FRÍO Y ¡QUIERO UN ABRIGO!
¡¿ME OYES, SALVAJE?!
¡DETENTE!
¡MALDITO SEAS!
HALAIT 95
THE END

12 autores para relatos salvajes

Dentro del importante compromiso que **Planeta-DeAgostini** ha mantenido estos últimos 15 años con los lectores de los comics de bárbaros, una de las iniciativas más celebradas ha sido, quizá, la inclusión de secciones de correo en su interior. De esta forma se dejó abierto desde el principio un camino de participación a los lectores para que enviasen sus opiniones y comentarios a sus revistas favoritas. Lo que quizás no se valoró en un principio fue el grado de integración y participación al que los lectores estaban dispuestos a llegar en estas secciones. Cuando empezaron a llegar toneladas de dibujos y decenas de poemas, artículos y relatos, se vio claro que el "fenómeno **Conan**" ejercía una atracción especial entre sus aficionados, y que podía acabar generando una "cantera" propia, como si de un equipo de fútbol se tratase.

Atendiendo a este ímpetu e interés, desde hace algún tiempo **Planeta-DeAgostini** viene aceptando relatos e historietas realizadas por jóvenes autores españoles en torno al género de Fantasía Heroica y, en diversas ocasiones, las ha publicado, obteniendo muy buena respuesta por parte del público. Por eso, y a punto para la celebración del decimoquinto aniversario de la publicación del primer número de ***La Espada Salvaje de Conan*** editado por **Planeta**, ha hecho aparición este especial, ***Relatos Salvajes***, en el que se ha reunido una muestra significativa de esta nueva generación de autores españoles enamorados de la Fantasía Heroica.

Casi todos ellos comparten un cariño especial hacia el género y prácticamente todos tienen una formación parecida: han participado en fanzines, han colaborado en diversas editoriales españolas y extranjeras y están muy ilusionados con la posibilidad de desarrollar su vocación dentro de un mundo que les atrae y con el que se sienten vinculados desde hace años.

Iniciemos ahora un recorrido por los autores que han contribuido a este especial.

Valentín Ramón nació en 1970 en Suiza, pero reside en Barcelona, desde donde realiza su trabajo. El guionista de la historieta *"Los señores de la guerra"* estudió durante un tiempo en la **Escuela de Comics Joso** y colaboró en la última etapa de **Toutain Editor**, en publicaciones como *Creepy*, *Totem* y *Comix Internacional* (en los seis últimos números de esta revista). Confiesa que se considera un tanto gafe ya que, editorial que pisa, editorial que acaba cerrando poco después (toquemos madera). Recientemente tuvo ocasión de publicar una historieta en el último número de la primera etapa de ***La Espada Salvaje de Conan***, dibujada por **Ferrán Xalabarder**. En la actualidad, tiene un proyecto con Oriol Roca titulado *Espansión* y prepara junto a **Victor Barba** una aventura titulada *Héroes*, para la Línea Laberinto.

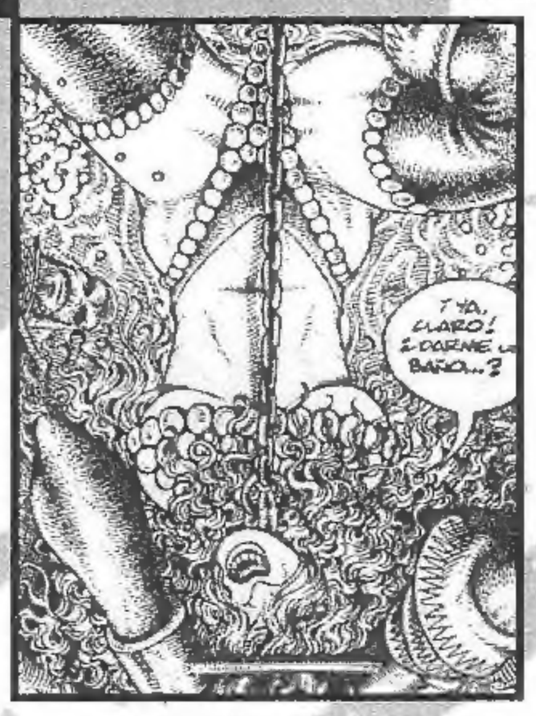
Juan Carlos Cereza, guionista de *"Nit"*, es un barcelonés nacido el 2 de abril de 1964. Editor del fanzine *Hero* durante la década de los años ochenta, Juan Carlos lleva desempeñando desde hace tiempo tareas de articulista para **Comics Forum**. Enamorado del comic en general y muy aficionado a la Fantasía Heroica en particular, Juan Carlos lleva algún tiempo intentando abrirse camino como guionista profesional. Conoció a **Isaac M. del Rivero** a través de Marvel y juntos han realizado varios proyectos para la **Línea Laberinto** de **Planeta De-Agostini** (***Las Guerras del Purgatorio*** y ***Juegos peligrosos***). Asimismo, y también para **Laberinto**, ha escrito los guiones de las series ***Jaque Mate*** (dibujos de **Jesús Merino**) y ***Black Hacker*** (dibujos de **Juan Román Cano**). Juan Carlos ha creado también el personaje **Gaw** junto a **Enric Rebollo** (dibujante de *Fian*) y tiene pendiente de aprobación un nuevo proyecto de bárbaros protagonizado por el mismo. En la actualidad está tabajando en un proyecto paralelo a su serie ***Jaque Mate***. Recientemente, ha sido el ganador del **Premio Más Allá de la Viñeta al Mejor Guionista Español de 1997**, concedido por las votaciones de los lectores.

Isaac M. Del Rivero nació en Gijón en 1957. A los 13 años vio publicada su primera historieta dentro del periódico de su ciudad natal. Estudió Bellas Artes y durante la mayor parte de los años ochenta se dedicaría a la pintura. Paralelamente, comenzó a trabajar en diversos fanzines como *El Wendigo*, la revista de la Caja de Ahorros de Asturias titulada *Tapón* y la revista italiana *Eureka*. Trabaja habitualmente dando clases de dibujo artístico. Su amigo, **Chiqui de la Fuente** le animó a viajar a Italia, donde contactó con el editor de **Marvel**, **Don Daley** que le ofrecería trabajar en la colección *The Punisher*. Posteriormente, coincidió con **Juan Carlos Cereza**, junto al que realizaría ***Las Guerras del Purgatorio*** y ***Juegos Peligrosos***, además de la historieta corta *"Nit"*, publicada en este especial de ***Relatos Salvajes***. En lo referente a sus nuevos proyectos de bárbaros, Isaac desearía seguir con las aventuras de **Nit** junto a Juan Carlos Cereza en un futuro próximo.

El guionista de *"Ratas en el laberinto"*, **José Miguel Pallarés**, nació en 1966 en Zaragoza y lleva bastante tiempo realizando historias de fantasía y ciencia-ficción en diversos medios. Su primer trabajo profesional lo publicó a los 13 años, y es autor de un libro titulado *En breve conquistaré esta tierra*, de temática de ciencia-ficción. José Miguel también colaboró con **Toutain**, concretamente para la revista *Creepy*. Tiene editado un álbum titulado *6 Postdatas a un tiempo*, dibujado por **Francisco Nájera**. Su afición a **Conan** le viene dada por el hecho de que creció leyendo historias del personaje. Está preparando dos nuevas historias de su creación, **Bram**, tituladas *El hombre sin sombra* y *Cita en la casa colorada*, que espera publicar en breve. Junto a **Miguel Ángel Cáceres** publicó una historieta de bárbaros en el número 10 de la segunda época de ***La Espada Salvaje de Conan***.

Miguel Ángel Cáceres, dibujante de *"Ratas en el laberinto"*, nació el 6 de abril de 1966 y es residente en Andújar (Jaén), localidad en la que da clases de dibujo artístico. Estudiante de Bellas Artes, lleva años colaborando en fanzines de Andalucía como *Tris-Tras*, *Princesa*, *Boronía* y *Voz en Off*. También es colaborador habitual de *Barzelona*

Cómics y coeditor de *Killer Toons*. Tuvo ocasión de publicar en el magazine *Zona 84* de **Toutain Editor**. Su experiencia profesional con **Planeta-DeAgostini** se remonta a un dossier que envió a la editorial a resultas del que fue seleccionado para colaborar en el número 171 de ***La Espada Salvaje de Conan***. Siempre le ha encantado la Fantasía Heroica y se siente cómodo dibujando historias de esta temática. Tal vez por ello está colaborando junto a **José Miguel Pallarés** en *"El hombre sin sombra"* y *"Cita en la casa colorada"*.



Víctor Barba nació el 24 de marzo de 1956 y reside en Puertollano (Ciudad Real). Tiene un amplísimo historial dentro del mundo del comic y de la pintura. Ganador de diversos premios de arte dentro de su Comunidad y colaborador habitual tanto para diversas revistas nacionales (como *Senda del Cómic* y *Rambla*) como internacionales, Víctor contactó con **Forum** en 1996, en Oviedo, cuando sintió que su interés por el comic volvía a renacer, y publicó una historieta en ***La Espada Salvaje de Conan***. En la actualidad está trabajando en un proyecto junto a **Valentín Ramón** para continuar con las aventuras de los personajes aparecidos en su historia *"Los señores de la guerra"*.

Ferrán Xalabarder es otro de nuestros artistas con proyección internacional. El guionista y dibujante de *"La fortaleza en la cima de los vientos"* nació el 24 de abril de 1967 y reside en Mataró (Barcelona). Ha estudiado en la **Escuela de Cómics Joso**, ha ganado el Premio Ciudad de Mataró y fue colaborador de la revista *Creepy*. Tras enviar un portafolio a los Estados Unidos, estuvo durante un tiempo trabajando para la **Twenty Century Fox**. Ferrán ha colaborado también en el número 171 de ***La Espada Salvaje de Conan*** con una historieta escrita por **Valentín Ramón**.

Carlos José Arroyo Saavedra es de Valdepeñas (Cuidad Real). Nacido el 8 de junio de 1971, Carlos es uno de los colaboradores más jóvenes de ***Relatos Salvajes***. Carlos tuvo ocasión de trabajar en el ya citado número 171 de ***La Espada Salvaje de Conan*** y se declara un gran aficionado a la Espada y Brujería. Entre sus próximos proyectos, Carlos está trabajando en una historia épica en plan humorístico titulada *Quiñones*, y en un proyecto titulado *Niffin* sobre el que no ha querido extenderse. Entretanto, espera la próxima publicación en **Planeta-DeAgostini** de su serie *Epónim*. Suyas son algunas de las ilustraciones del Portafolio central.

Otro Carlos, **Carlos López Rodríguez**, también contribuye como ilustrador en este número de ***Relatos Salvajes***. Nacido el 24 de enero de 1972 en Granada, ha estudiado Artes y Oficios y ya había tenido ocasión de publicar un portafolios de mutantes para **Forum**, además de una historieta corta en ***La Espada Salvaje de Conan***. En la actualidad, Carlos está trabajando en un proyecto de Fantasia para la **Línea Laberinto** titulado *Crónicas de Asra*, conjuntamente con el guionista **Modesto González**.

El portadista de ***Relatos Salvajes***, **Juan Román Cano**, nació en Sabadell (Barcelona) el 30 de junio de 1970. Sus primeras colaboraciones para **Planeta-DeAgostini** se han publicado en ***La Espada Salvaje de Conan*** y en ***Kull el Conquistador*** (una historieta corta e ilustraciones). Acaba de finalizar la serie de 3 números ***Black Hacker***, escrita por **Juan Carlos Cereza**, y por el momento (sólo por el momento) no tiene más proyectos en cartera. Juan Román es también un gran aficionado a la ciencia-ficción y a la fantasía.

Mike Ratera, el ilustrador del relato *"Cormac y el Nigromante"*, es uno de los miembros más activos de la generación de artistas de comics de los años ochenta. Nacido en Barcelona el 15 de julio de 1960, lleva más de 15 años trabajando como profesional en diversas publicaciones nacionales, especialmente en *El Víbora*, *Creepy*, *Totem* y *Comix Internacional*. Su primera serie larga fue *Hunter*, que sería recopilada posteriormente en forma de álbum. Mike ha colaborado para **Marvel UK** con la serie *Super Soldiers*, y en la actualidad está dibujando varios números de ***La Espada Salvaje de Conan*** para **Marvel Italia**, que muy pronto serán editados por **Planeta-DeAgostini**.

Roke González, autor del relato *"Cormac y el Nigromante"*, nació el 25 de junio de 1962 en Barcelona, ciudad en la que sigue residiendo. Su carrera en el mundo de los comics se inició con el fanzine *Plot*, tras lo cual pasó a trabajar como articulista para **Forum**. Como guionista ha colaborado con **Cels Piñol** en el fanzine *Kiusap*, y ha publicado varias series manga (*Akuma*, dibujada por Núria Peris, y *Desafío*, dos series ilustradas por **Carlos J. Olivares**). También ha realizado una incursión previa en la Fantasía Heroica, realizando el guión de ***Fian***, una serie de dos números que hizo junto a **Enric Rebollo**. Roke se encuentra actualmente trabajando en varios relatos de Espada y Brujería para ***El Reino Salvaje de Conan***, en una segunda parte de ***Fian*** y dos series de fantasía tituladas *Crónicas de Mesene* y *Nacional 666*, dibujadas por **Mateo Guerrero** y **José María Reyes**, respectivamente.

Doce autores que son una muestra representativa de lo que puede dar de sí el género de la Fantasía Heroica en las fértiles tierras hispanas y que esperamos volver a ver en acción dentro de poco con nuevos proyectos.

Gonzalo Torres.

LA GUERRERA PELIRROJA ATACA DE NUEVO

RED SONJA

JUEGO DE BUSQUEDA

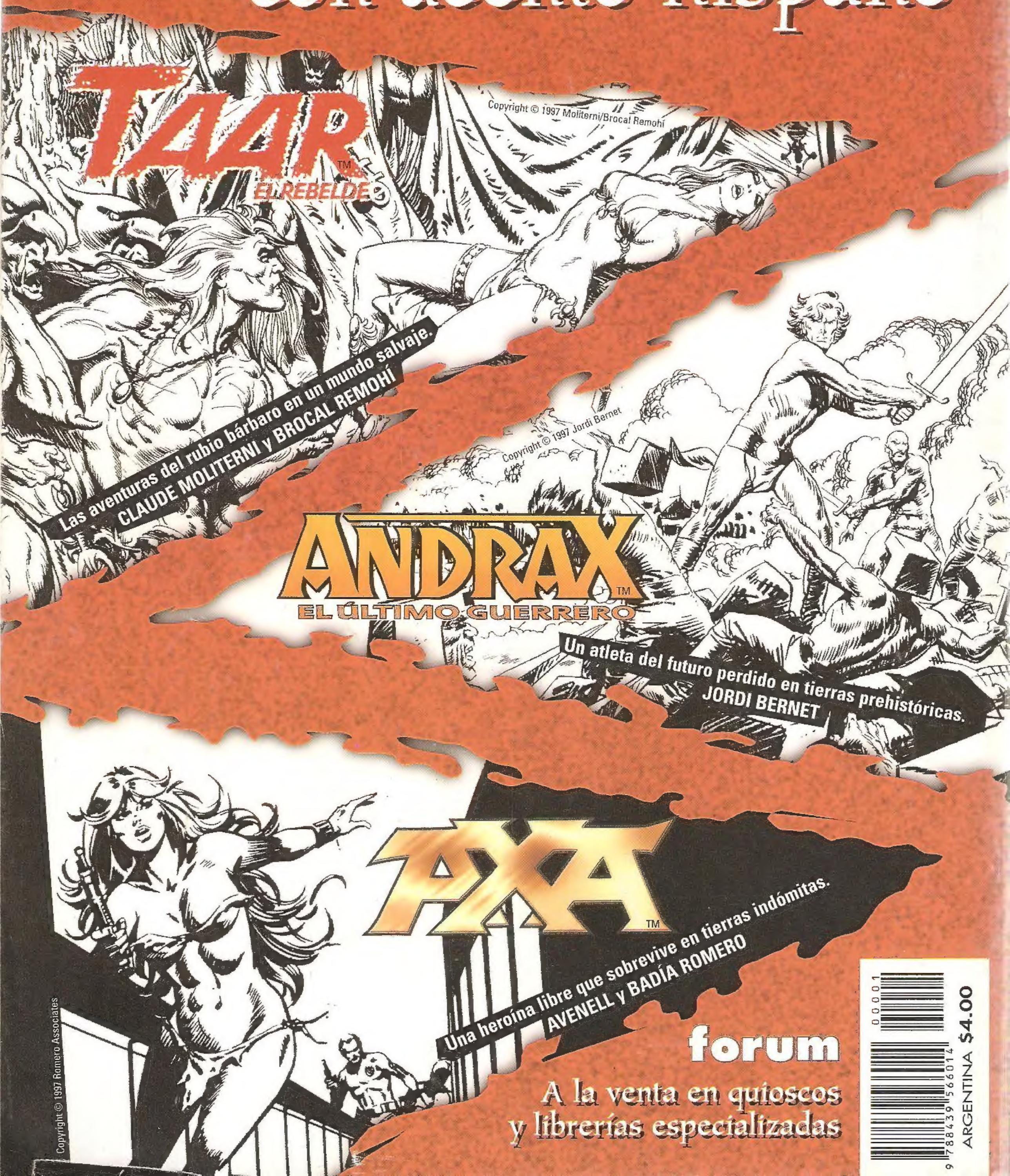
Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

forum

MARVEL COMICS

UN "ONE SHOT" VIOLENTO Y BÁRBARO
FANTASÍA HEROICA DE PRIMERA LÍNEA

Tres Bárbaros con acento hispano



forum

A la venta en quioscos y librerías especializadas

9 788439 566014 00001

ARGENTINA $4.00